1999年8月27日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第22号通巻111号

電撃プレイステーション 8／13・27合併号第2付録

GALERIANS PREMIUM BOOK
ガレリアンズ プレミアムブック

—I destroyed the man
Who is the first person I met

●ガレリアンズ：アスキー
●アドベンチャー：8/26発売予定：¥6,800（CD3枚組）
●MC（1ブロック）

■発行人／塚田正晃 ■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
©Media Works 1999 PRINTED IN JAPAN
©1999 ASCII Corp.／POLYGON MAGIC, INC.／CHINFA KANG／SHO-U TAJIMA

ASCII
PlayStation
シルバー事件
The Silver
transmitter
case#0:lunatics
case#1:decoyman
case#2:spectrum
case#3:parade
case#4:kamuidrome
case#5:lifecut
placebo
report#1:yume
report#2:hana
report#3:tuki
report#4:ai
report5:hikari
"the silver incident"
sucked a lot of blood.
"the silver incident"
claimed a lot of lives.
"the silver incident"
created the hero.
BC D9 CA DE BO BC DE B9 DD
"the silver incident"
rubbed out the hope.
"the silver incident"
過去ヲ殺セ
1999年10月7日発売
The Silver [1999.10.7. OUT ON SALE ! / FOR PlayStation]
価格 5,800円
ghm
FILM WINDOW
©1999 ASCII Corp./grasshopper manufacture inc.
株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 "PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

1999年8月27日発行(隔週金曜日発行) 第5巻第22号通巻111号

電撃プレイステーション 8/13・27合併号第2付録

GALERIANS PREMIUM BOOK

ガレリアンズ プレミアムブック

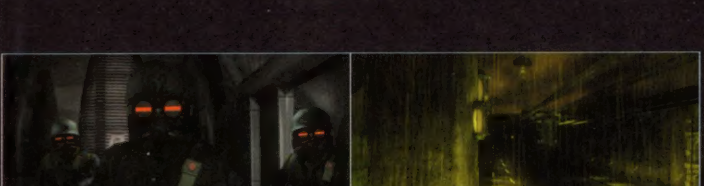
—I destroyed the man
Who is the first person I met

●ガレリアンズ:アスキー
●アドベンチャー:8/26発売予定:¥6,800(CD3枚組)
●MC(1ブロック)

■発行人/塚田正晃 ■編集人/渡部雅人
■発行所/メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元/角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
©Media Works 1999 PRINTED IN JAPAN
©1999 ASCII Corp./POLYGON MAGIC, INC./CHINFA KANG/SHO.U TAJIMA

How do you do?

Welcome



ようこそ、狂気の街へ!

はじめまして。

STORY

西暦2522年。世界は、マザーコンピュータ《ドロシー》によって支配されていた。それが歴史の必然だったのかどうかはわからない。ドロシーはコンピュータ研究の第一人者であるシュタイナー博士とパスカーレ博士の手によって創られた自己判断能力と増殖機能を持った超次世代コンピュータであり、成長を続けた結果、ミケランジェロシティーのマザーコンピュータの地位についた。そして人間は、自らが創り出した機械にすべてを支配されるという皮肉な結果を迎えたのである。

しかし、人々はそれに疑問を差し挟むこともなかった。大衆は、自らの生活に躍起であり、多くの者が漫然と日々を暮らしていたからだ。

「彼らが来るわ……」

少女の囁くようなテレパシーを受けて目覚めたとき、リオンという名の少年は病院の拘束ベッドの中にいた。なぜ、こんな場所にいるのか、まったくわからない。彼の記憶は破壊されていた。それは、ある人体実験の結果だった。動くことのできない彼に、奇妙な機械音をたてる2本の大型注射器が迫る。そして少年の首筋に巨大な注射針が接近したとき、絶叫が辺りに響き渡る。

制御しきれないほどの力を解放し、少年の翼は解き放たれた。

頭痛にさいなまれつつも、リオンは自力で病院を脱出するためにさ迷い始める。己の前に立ち塞がる敵を破壊し、自らの肉体を苦しめるはずのクスリを注射しながら。自らの呪われた運命に抵抗するかのように……。

やがてリオンは、自分の過去を取り戻す。しかし、それは更なる悲哀の始まりだった。バードマン、リタ、レインハートなど追っ手の超能力者たち《ガレリアンズ》が彼の身に迫っていた。

終わりなき死闘の果てに、少年は何を見るのか？　そして少女と出会えるのか？　すべての物語はこれから始まる。

the city of insanity!

Character File

PROFILE

●Sex:Male
●Age:14
●シュタイナー博士とエルザの息子

自分の名前以外の記憶をすべて失っている主人公。謎の少女(リリア)の声に導かれ、失われた記憶とリリアを捜し求めることになる。ゲームの最初ではミケランジェロ記念病院に拘束されているが、超能力を使うことで脱出。以後もクスリを注射することで超能力を使用していく。なお、彼の脳にはマザーコンピュータ《ドロシー》を破壊できるウイルスプログラムを起動させるためのキープログラムが埋め込まれており、やがては《ドロシー》破壊のためにリリアと会わなければならない。

Rion リオン

(CV:石田 彰)

自我が崩壊するかのような脳への負担、
頭の痛み。だが、それでも少年は戦うことをやめない。
運命に逆らい、少女を守ることが、
自らに課した決断だから……。

少女は語りかける。幼なじみの、そしてもっとも信頼する少年に。
彼女の、そして少年の願いは成就するのだろうか?
それは誰にもわからない。
今は、残された時間だけが刻まれていく。

リリア (CV：菊池志穂) Lilia

PROFILE

- ●Sex:Female
- ●Age:14
- ●パスカーレ博士の娘

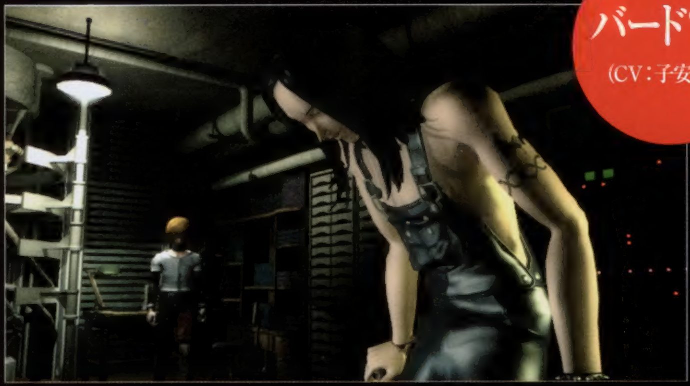
テレパシー能力を持ち、人の心をのぞくことができる少女。現在は自らの身を守るために逃亡し、某所に潜伏。テレパシーによって、リオンとコンタクトを図っている。なお、彼女もリオンと同様に、パスカーレ博士とシュタイナー博士の手でウイルスプログラムを脳内に埋め込まれており、《ドロシー》破壊のためにリオンと接触しなければならない。また、彼女はリオンの幼なじみでもある。

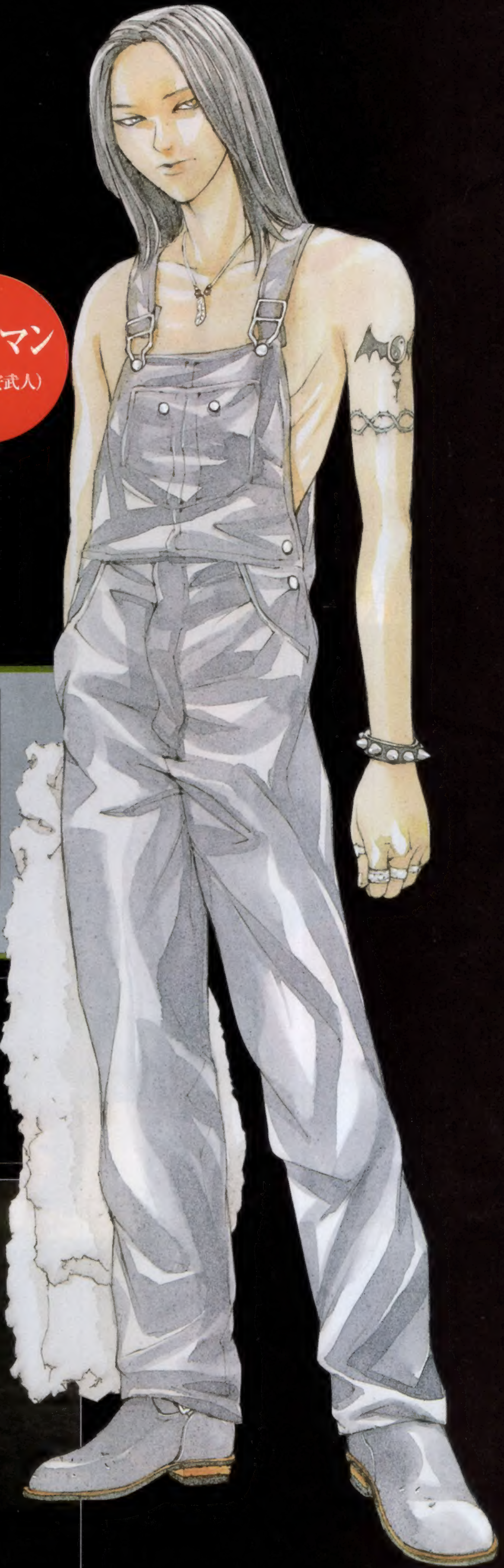
頭が痛い。その理由も、自らの明確な存在意義も、どうでもよかった。男の脳裏には、破壊への欲求と任務の完遂のみがあった。そうして、深く、静かに、男はリオンを見張り続ける……。

Birdman

バードマン

(CV:子安武人)





●**Sex:Male**

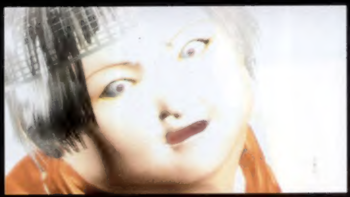
●**Age:18**

●**リオンを追うガレリアン**

長身、長髪、美形で、ナルシストという男。破壊的、挑発的、好戦的な性格という極めつけの性格破綻者で、瞬間移動の能力を持つガレリアンでもある。超能力誘発のためのクスリを過度に使用しているため、強い頭痛にいつも悩まされている。そのため性格が一層狂暴化した。

PROFILE

肉体的にも、精神的にも幼さを
残した少年は、トラウマを抱えながら
戦いを挑む。その意図は何なのか？



PROFILE

小太りで背が低く、一見子どものようだが年齢はリオンよりも上である。ガレリアンのひとりであり、幻影（サイコイリュージョン）を操る超能力を持っている。精神的にも幼いところが多々あり、それが子どもならではの残虐性を発揮する要因となっている。クスリに対してトラウマがあり、クスリを打たれることには異常なほどの恐怖心を示す。

- **●Sex:Male**
- **●Age:15**
- **●リオンを追うガレリアン**

レインハート
（CV：鈴村健一）

Rainheart

リタ

(CV：今井由香)

Rita

時に激しく、時に優しく、その少女は姿を変える。
自らは何者なのか、どこから来て、どこに行くのか。
自己の確立は苦悩をもたらすが、それでも彼女は
戦わざるを得ない。それが《母》の意志だから。

PROFILE

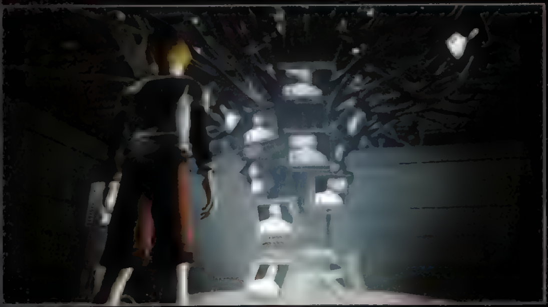
●Sex:Female

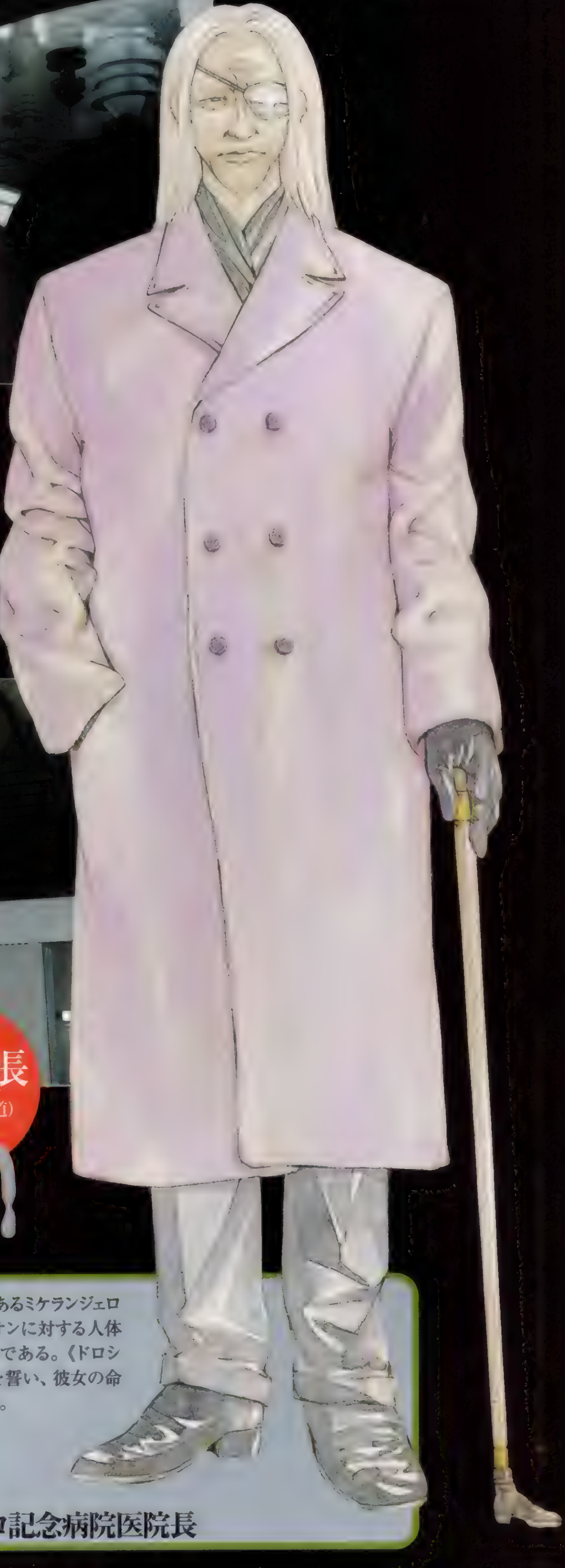
●Age:17

●リオンを追うガレリアン

3人のガレリアンの中でもっとも自己を確立している少女。それゆえ逆に自分の存在意義に悩んでおり、自身に嫌悪感を抱いている。気性は荒いが、時に優しい側面も見せる。物体を動かすサイコキネシス能力を持つ。

男は《ドロシー》に隷属し、忠誠を誓い、彼女の命令を忠実に実行する。その暗い眼差しに宿る光は狂気の表われか？





レム医院長

（CV：西村知道）

Dr.Rem

PROFILE

《ドロシー》の管理下にあるミケランジェロ記念病院の医院長。リオンに対する人体実験の指示を出す人物である。《ドロシー》には全面的な忠誠を誓い、彼女の命令を忠実に実行している。

- ●Sex:Male
- ●Age:55
- ●ミケランジェロ記念病院医院長

Dr. Steiner & Elsa

シュタイナー博士

(CV：[illegible])

エルザ

(CV：中野りか)

《ドロシー》を開発したコンピュータ研究の第一人者であるシュタイナー博士。彼はリオンの父親で、エルザはその妻である。おっとりとした性格で息子をかわいがっていた母と父の元でリオンは生活していたが、ふたりは何者かの手によって殺害される。左下のカットは、リオンの記憶にある、在りし日のふたりの姿である。

シュタイナー博士の親友で、リリアの父である男。シュタイナーと共に《ドロシー》を開発する。現在は行方不明になっている。

パスカーレ博士

(CV：[illegible])

Dr. Pascalle

Crovic

クロビッチ
(CV：梅 和男)

ミケランジェロシティーに住む技術者の中年男。ホテルで偶然リオンと出会い、彼の探索に手を貸すことになってしまう。かなり気のいい性格らしい。

Other Character
その他のキャラクターたち

以下のキャラクターは、劇中で登場する他の者たちである。とりたてて説明するほどのものではないが、知っておくとゲームを進めるうえで多少は有利になるかも……。

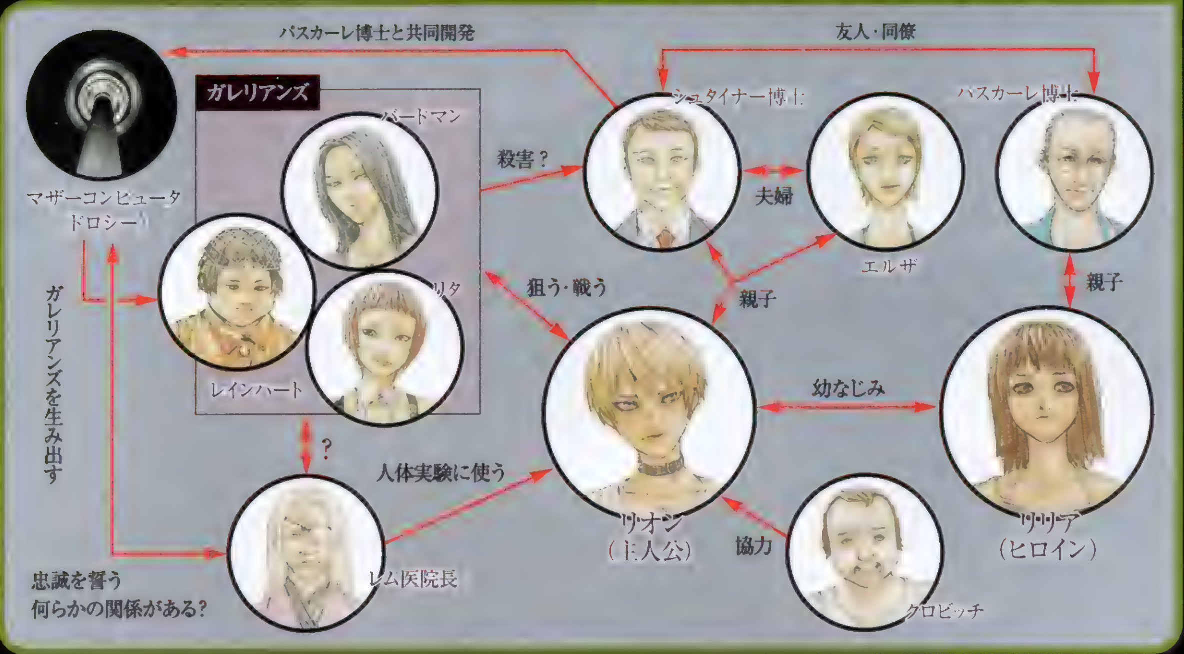
子ども時代のリオン

ゲーム中、ある局面になると登場する子ども時代のリオン。同様に子ども時代のリリアも登場する。

武装セキュリティ

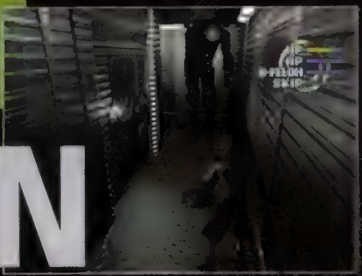
ミケランジェロ記念病院に登場する武装したガードマンの姿。このイラストのほかにも多くのバリエーションが存在する。

『ガレリアンズ』キャラクター相関図



STAGE INFORMATION

「ガレリアンズ」の舞台となる場所は[illegible]カ所。以下ではその特徴と物語の流れをご紹介しよう。



STAGE #A

▲場所によっては病人脱走を防ぐ鉄格子などもあり、リオンは追手と戦いつつそれらをクリアしていくことに。

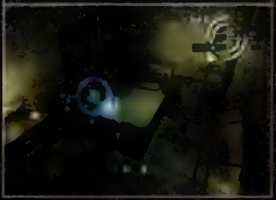
最初の舞台となるのは、リオンが拘束されていたミケランジェロ記念病院。ここは15階建ての複合階層施設となっており、内部には様々な仕掛けが施されている。また、途中には武装セキュリティなどが控えており、リオンは己の肉体を削りながらもクスリを注射して、超能力を使いながら、ここからの脱出を目指すこととなる。

STAGE #B

▲ここでは、〈ドロシー〉によって生み出された人造人間〈ラビット〉がリオンを襲う。彼らの戦闘能力は高い。

病院を脱出したリオンが次に訪れることになるのは、シュタイナー博士の屋敷。つまり、自分の生家である。ただし、この時点でリオンの記憶は完全に戻っていないため、自らの家でありながら、そこに何が隠されているのかを知らない。ここでも病院同様に〈ドロシー〉からの追手がかかり、リオンはそれらとの対決を余儀なくされることとなる。

STAGE #C

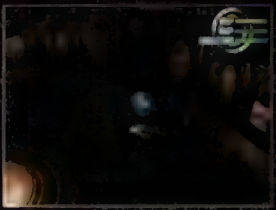


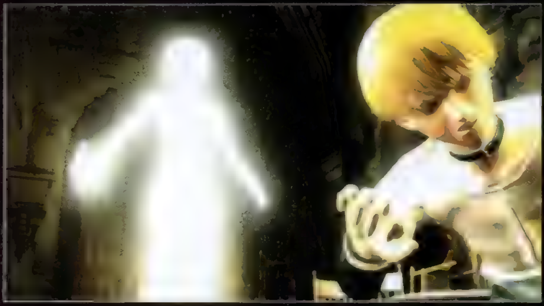
▲荒廃した《バビロンホテル》内で死闘は続く。レインハートの殺戮に、リオンは対抗できるのか……？

第三の舞台は、朽ち果てた《バビロンホテル》。ここの深部には、リオンを導いた少女リリアが身を潜めており、そのほかにも浮浪者が多数住み着いている。彼らは非協力的であり、リリアの居所はなかなかつかめないだろう。なお、ここではレインハート、リタとの対決が待つ。

STAGE #D

ようやくリリアと再会したリオンは、遂に真の敵である《ドロシー》が設置されたマッシュルームタワーに向かう。ここは最後のステージということもあって、出現する敵も強固で、ひと筋縄では先に進めない。また、その最深部でリオンとリリアは恐るべき真実を目の当たりにすることになるらしいが……。

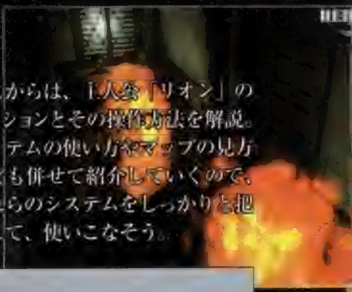




◀ようやくマッシュルームタワーにたどり着くリオンとリリア。死闘の果てに、そこで彼らは悲しい現実を知ることに……。

After that, they will come to konw the terrible truth—

GAME SYSTEM



ここからは、主人公「リオン」のアクションとその操作方法を解説。アイテムの使い方やマップの見方なども併せて紹介していくので、これらのシステムをしっかりと把握して、使いこなそう。

ACTION

——主人公のアクション

リオンのアクションは6種類に大別できる。ここではそれらの内容と操作方法を1つ1つ詳しく説明していく。

●MOVE

——移動（✚キー）

リオンは✚キーの⬆を押すと前進し、⬇でゆっくり後退、⬅および➡でそれぞれの方向に回転する。また、前進しているときに⊗ボタンを押すと走りだし、素早く移動することが可能だ。

advance

back

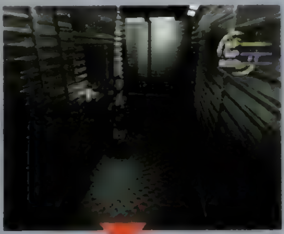
turn 回転（⬅・➡）

run 走る（⬆＋⊗）

●MELATROPIN

—メラトロピン（△ボタン）

△ボタンを押すと発動する「メラトロピン」と呼ばれる超能力。この超能力には目の前にある物から情報を読み取り、その物に関連した謎を解くためのヒント画像を表示させる「スキャニング」能力と、特定物から残留思念を読み取り、その物に関する過去の映像を表示させる「サイコメトリー」能力がある。これらの能力によりストーリーが進展することが多々あるので、頻繁に使うことをオススメする。ちなみにメラトロピンはクスリの注入なしで何度も使用できる（他の超能力はクスリの注入が不可欠）。



▶ヒューズを使用すると開くかもしれないというドアの前でメラトロピンを実行。すると…。

◀スキャニング能力が発動。こんな画像が現れた。とりあえずこの場所を探してみると…。

▶画像の場所でヒューズを発見！

◀開かないドアの前で実行。

◀そのままドアが開いて…。

●SEARCH

——調べる（◯ボタン）

◯ボタンで目の前にある物を調べる。そのとき何かを発見した場合はもう一度◯を押そう。するとリオンが、その発見した物をに対してさまざまなアクションを行うのだ。なお、これにより、物語を進めるための重要なヒントメッセージが表示されることもある。

▲目の前のモノを調べることによってさまざまな情報を得られる。

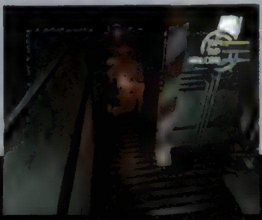
▶机の上を調べていると、スイッチ発見のメッセージが表示された。この後…。

◀その場でもう一度調べると、スイッチが自動的に押されるのだ。

●OPEN and SHUT

——ドアの開閉（◯ボタン）

ドアの前で◯ボタンを押すと、そのドアを開いて隣の部屋へ移動。ただし、ロックされたドアを開くことはできない。なお◯ボタンは階段の昇降にも使用する。少しでも段差があるところはすべて◯を押さないと先へ進めないので注意！



◀ドアを開いて自動的に隣の部屋へ移動。階段の昇降も◯ボタンだ。

●ITEM and DRUG

アイテム・クスリの使用
（スタートボタンでウインドウを開き◯ボタン）

スタートボタンを押すと画面の下部にウインドウが開く。ここにはアイテムやクスリに関する2つの項目が表示される。

・PSYCHIC

超能力の選択

複数ある攻撃用超能力の中から実際に使用する能力を選択する。ただしクスリを注入していないと能力を使用できない。

・DRUG

クスリの使用

さまざまなクスリを選択、使用する。攻撃用超能力を使う場合は、ここで各能力を発揮するクスリを注入する必要がある。注入したクスリは攻撃を行うたびに減少する。

・ITEM

アイテムの使用

ゲームをプレイしていると見つかる、さまざまな特殊アイテム（クスリ以外。使用しても消費されない物）を使用する。特定の場所で特定のアイテムを使うことで、リアクションが発生、ストーリーが進展する。

◀方向ボタンで選択した特殊アイテムを◯ボタンで使用する。特殊アイテムはそれぞれ適切な場所で使用しなくてはいけない。

DRUG LIST ——主なクスリ

●NALCON ——ナルコン

強烈な衝撃波を発生させる攻撃用超能力「ナルコン」のクスリ残量がMAXになる。

●RED ——レッド

対象物を高速振動させて発火させる攻撃用超能力「レッド」のクスリ残量がMAXになる。

●DELMETOR ——デルメトール

リオンの中毒度を緩和させる。ショート中に使用すれば、ショート状態から回復する。

●SKIP ——スキップ

クスリの注入によって得た攻撃用超能力の効果を増幅させることができる特殊な錠剤。

●RECOVERY CAPSULE ——回復剤

リオンの体力がMAXまで回復する。

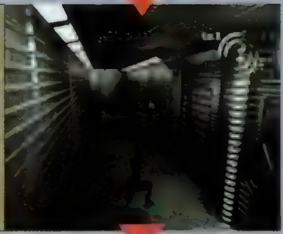
●PSYCHIC ATTACK

—超能力による攻撃（R1ボタン溜め押し＋◯ボタン）

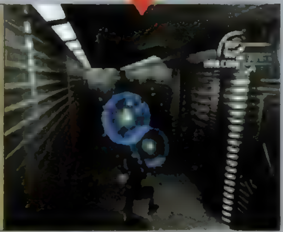
使いたい攻撃用超能力を選択し、その能力を発揮するクスリを注入する（ドラッグゲージが減少しているとき）と攻撃を繰り出せるようになるぞ。ただし、攻撃を出すには、R1ボタンを押し続けてサイキックゲージを溜める必要があるのだ。ゲージが溜まった状態のときに、R1ボタンを押したまま◯ボタンを押すと超能力を発射。攻撃の威力はゲージの溜まり具合に比例し増加する。なお、強力な攻撃ほどクスリの消費量が多い。

PROCESS 1 クスリを選び注入

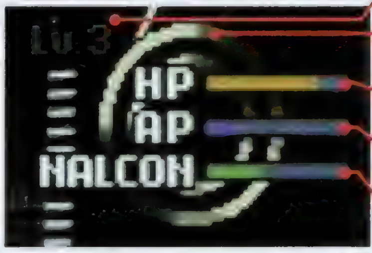
PROCESS 2 R1を押し続ける



PROCESS 3 ◯を押し攻撃



How to read the gauge —ゲージの見方



PSYCHIC LEVEL
超能力レベル。スキップによりアップする。

PSYCHIC GAUGE
超能力ゲージ。R1を押すと溜まり始める。

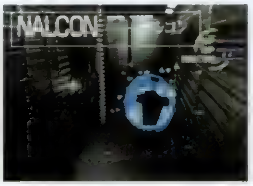
HIT POINT GAUGE
体力ゲージ。攻撃を受けるたびに減っていく。

ADDICT POINT GAUGE
中毒度ゲージ。何か行動するたびに増加。

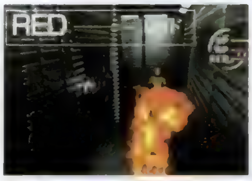
DRUG GAUGE
選択した攻撃用超能力のクスリの残量を示す。

ATTACK EFFECT

——攻撃の効果



▶強烈な衝撃波を放って敵を吹っ飛ばす。



◀敵を燃やす。また、敵の動きを止められる。

▶反重力場を発生させ、目標を地面に叩きつける。

CAUTION!! SHORT!

——ショートに注意！

クスリを注入しているリオンは、その副作用として何か行動するたびに中毒度(ADDICT POINT)がアップする。そして中毒度がMAXのときに超能力を使おうとすると「ショート」と呼ばれる暴走状態になる。そうすると、一定範囲内に入ってきた敵を自動的に一撃で倒せるようになるが、HPが徐々に減ってしまう。

▲移動速度が極端に遅くなるので、遠距離から攻撃を仕掛けてくる敵相手にはつらい。

MAP SYSTEM

マップシステム

セレクトボタンを押すと、現在いる階層の全体マップが表示。ここでマップを確認し、効率よく移動しよう。

●TRANSPARENT AREA ── 透明なエリア

まだ一度も入っていない部屋や通路を示す。

●WHITE AREA ── 白いエリア

一度でも入ったことのある部屋や通路を示す。

●FLASHING AREA ── 点滅エリア

リオンが現在いる部屋や通路を示している。

●BLACK AREA ── 黒いエリア

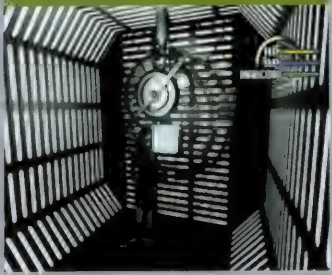
侵入不可能なエリアを示す。部屋ではない。

SAVE SYSTEM

セーブシステム

ゲームのセーブは、各エリアマップの特定の場所に設置されている「セーブマシン」を使って行うのだ。なお、セーブマシンのある部屋には敵が現れないので、考察・休憩ポイントとしても使える。また、セーブファイルは全部で3つあるので、活用していこう。

SAVE MACHINE ── セーブマシン

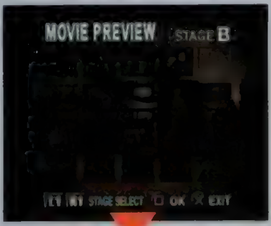


▲この場所以外ではセーブできない。まずはここまでたどり着くことを目標にプレイだ。

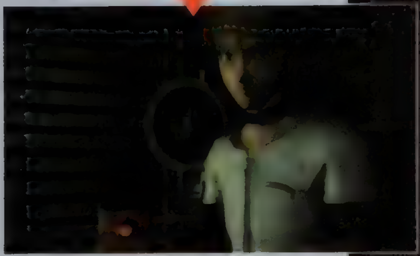
MOVIE PREVIEW

ムービープレビュー

セーブデータを使って、プレイ中に見たムービーを再生することができる。見ていないムービーは空番号表示に。



▶ゲーム中に見たムービーを自由に再生できる。もう一度見たいムービーを選ぼう。



▲選択したムービーが鮮やかに再現される。

HOW TO PLAY THE GAME ── ゲームの進め方をステージ#Aの流れに沿って解説

ここでは実際のゲームの流れとその進め方を、最初にプレイすることになるステージ#A「ミケランジェロ記念病院」の15階を例に挙げて説明していこう。

SCENE 1

隔離室から脱出

スタート直後、隔離室のドアの前で◯ボタンを押してもドアは開かない。ここから脱出するには……実は南側のドアの前でメラトロピンを発動すればOK。そうすればムービーが始まりドアが開くのだ。

◀◯ボタンではドアは開かない。

SCENE 2

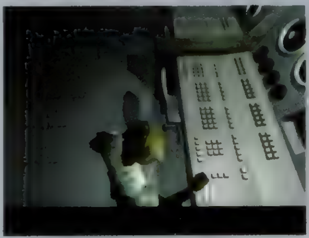
迫り来る敵を攻撃!

隣の部屋へ移動すると医局研究員が攻めてくるので、素早くゲージを溜めて攻撃しよう。リオンはゲーム開始時に強制的にクスリを注入されているので、最初から超能力を使用できる。

SCENE 3

セキュリティカード発見

医局研究員を倒したあとにデータ室を調べると、部屋の中央にある計器類の前でセキュリティカードを発見できる。



◀この場所にある計器類を調べるとセキュリティカードが!!

SCENE 4

カードでロックを解除

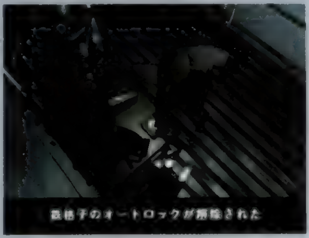
先に進むと鉄格子のドアが行く手を塞ぐ。そのドアのロックは、先程入手したセキュリティカードで解除できる。

◀ドアのロックを解除すれば、先に進めるぞ。

SCENE 5

スイッチでロックを解除

ロックを解除して鉄格子を抜けると、机の上に設置されたボタンがある。それを押すと警備室へ続くドアが開くぞ。

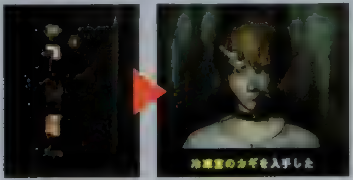


◀机の前で◯ボタンを2回押すと、ドアのロックが解除される。

SCENE 6

冷凍室のカギを入手!

警備室の隅にある赤いランプを調べると、重要アイテム「冷凍室のカギ」を発見できる。ほかの部屋にもこのようなアイテムが隠されているので、怪しいと思った場所はくまなく調べるように。



–ENEMY– GALERIANS DATA

ここではリオンの前に立ち塞がる敵のデータを紹介しよう。

RESEARCHER ― 医局研究員

ミケランジェロ記念病院の研究員。各種さまざまな研究を行っていて、リオンに対する実験や「Gプロジェクト」(ガレリアンズ プロジェクト)を進めている。護身用にスタンガンを持つが、それを使って攻撃してくることはほとんどない。

◀ショート状態だと襲ってこない。

GUARD ― 警備員

記念病院に勤務している警備員。医局研究員たちよりも耐久力が高いので、サイキックレベルが低いナルコンだと、ゲージをMAXに溜めても一撃で倒せないのだ。逃亡者であるリオンを発見すると、電磁警棒で攻撃してくるぞ。

▲リーチの長い電磁警棒に注意。

RABBIT ―ラビット

「Gプロジェクト」中期に生み出されたガレリアンのプロトタイプ。独自の思考・感情を持たず、ドロシー(あるいはその代理者)の命令に忠実に従う。接近してナイフを振り回す直接攻撃タイプと、超能力の衝撃波を放ってくる遠距離攻撃タイプの2種がいる。

▲こいつに集団で攻めてこられるとかなりキツイ。

SNIPER ― 狙撃兵

銃を装備している特殊警備兵。特別に訓練された兵士たちで構成されるため、その能力は警備員と比べてもはるかに高い。リオンとの距離が離れているときは狙撃を行い、近いときは銃底を振りかざして攻撃してくるぞ。

▲遮蔽物の陰から銃を使って攻撃する。こちらの攻撃がなかなか当たらない。

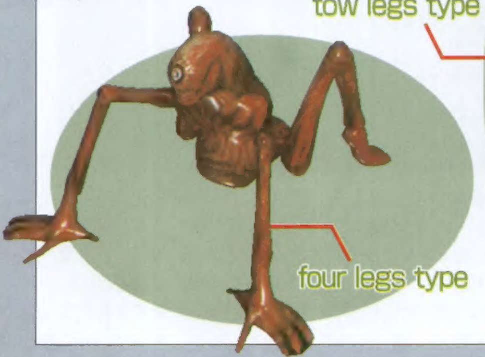
ARMED SECURITY ― 武装セキュリティ

片腕にレーザーガンを装備した、対超能力者用の特殊スーツを着込んだ警備兵。特殊スーツは超能力の威力を軽減させることができるが、その代わりに敏捷性が大幅に失われる。対象物を発火させる攻撃用超能力「レッド」ではダメージを与えることができないので、注意しよう。

▼とにかく耐久力が高い。地道にダメージを与えよう。

ARABESQUE ― アラベスク

「Gプロジェクト」初期に産み出された、ドロシーの命令に忠実に従う実験生命体。いわゆる人間型からは逸脱した形態をしているが、その身体能力は極めて高く、人間はもちろん、ラビットさえも凌駕している。



CM PREVIEW

流れる映像。浮かんで消える文字。サイコホラー調の雰囲気十分なCMも必見!!

8月から放映される"CM"もチェック

サイキックバトルが繰り広げられる、サイコホラーAVG『ガレリアンズ』。発売も8月26日と迫ってきたぞ。世界観のイメージを強調した作りでオンエアされるCMは、2種類。どちらも、ミステリアスな本編を象徴した内容で、雰囲気十分に仕上がっている。本編だけじゃなく、こちらもお見逃しなく!

初回限定版でメモリーカードケース&ビジュアルブックをゲットしよう

豪華プレミアムグッズが満載の初回限定版。特典は、田島昭宇氏のイラストをあしらったメモリーカードケース&メモリーカードシール、ガレリアンズの世界観を1冊にまとめたビジュアルブックの3点。しかも、価格は通常版と同じ6,800円。DISC3枚組で、その上初回特典まで付いてこの値段は、はっきりいってお得。お店で予約をすれば、ほぼ間違いなく入手できるのでこのチャンスを逃さないように!!

◀特別パッケージに収まったプレミアムグッズの数々。ファンなら迷わず入手しよう。

STAFF'S COMENTS

康　珍化

CHINFA KANG

本当にきみは、きみなのか。注入されたその記憶は、本当にきみの過去なのか。時代のエッジに危うく爪先立つ少年や少女の不安をサイキックという力を借りて、物語の中に解き放ちたかった。

PROFILE

キンキ・キッズ&吉田拓郎の「全部だきしめて」など多くのヒット曲を持つ作詞家。本作では、原作・シナリオ・設定を担当。

PROFILE

「多重人格探偵サイコ」や「摩陀羅」シリーズなどを手がけた人気漫画家。『ガレリアンズ』のキャラクターデザインを担当している。

ゲームにしろ、本にしろ、CDとかでも、何でもいいんですけど、とにかく買った人が、ずっと宝物にしてとっておきたいような作品が好きです。多分なっていると思います。GET YOU!!

SHO_U TAJIMA

田島　昭宇

平田　知昌

TOMOAKI HIRATA

「GALERIANS」の世界は、実際のクラブシーンに通じるところがあって、興味深く仕事ができました。クラブDJも、ゲームミュージックも'環境演出'という点では同じ役割なんです。

PROFILE

OP&ED曲を担当。ハードハウス&テクノパーティー"X－TRA"のレギュラーDJ。「TOMO」など多くの名称で多方面で活動。

PROFILE

アスキーの開発プロデューサーで、本作のプロデューサー。代表作は『トゥルーラブストーリー』シリーズなど。

ひとりひとりのキャラクター・言葉、そして4つの舞台が、破滅に向かっていきます。幼なじみの女の子を守り、クスリを射ち続けてください。心ですべてを受け止めてほしい…。

ICHIRO SUGIYAMA

杉山　一郎

小林　浩志

HIROSHI KOBAYASHI

各ステージのテーマは、"脱出""記憶""再会""破滅"。圧倒的なCGムービー、様々なキャラ、そしてVS超能力のボス・バトルはハードに仕上げました。楽しんでみてください。

PROFILE

製作ディレクター。サザンオールスターズ／平和の琉歌(DVD：1997年・ビクターエンタテインメント)などの代表作を持つ。

PROFILE

チーフデザイナーだが、本作にはアートディレクターで参加。デュアルヒーローズ(N64：1997年・ハドソン)などの製作に携わる。

田島さんのテイストを損なわずにCG化すること、康さんの原作を忠実に再現すること。この2点を課題に製作が始まり、はや○年…。スタッフ一丸となって丁寧に作品を仕上げました。

MASAHIRO MAESAWA

前沢　雅彦

ASCII
PlayStation
シルバー事件
The Silver
transmitter
case#0:lunatics
case#1:decoyman
case#2:spectrum
case#3:parade
case#4:kamuidrome
case#5:lifecut
placebo
report#1:yume
report#2:hana
report#3:tuki
report#4:ai
report5:hikari
"the silver incident"
sucked a lot of blood.
"the silver incident"
claimed a lot of lives.
"the silver incident"
created the hero.
BC D9 CA DE B0 BC DE B9 DD
"the silver incident"
rubbed out the hope.
"the silver incident"
was act obeyed on very naturally human instinct......
過去ヲ殺セ
1999年10月7日発売
The Silver [1999.10.7. OUT ON SALE ! / FOR PlayStation]
価格 5,800円
ghm
FILM WINDOW
©1999 ASCII Corp. / grasshopper manufacture inc.
株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 "PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。